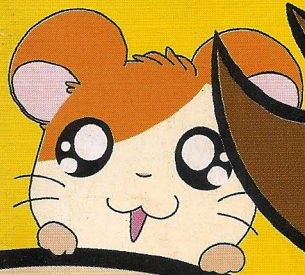
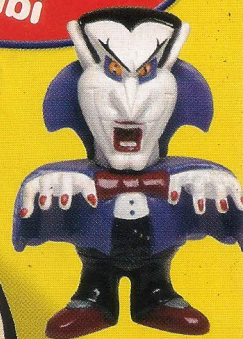
As aventuras de Kim Possible e Kid Gravidade nos quadrinhos
Abril
R$ 7,95
Ano 5
9/9/2004
Nº 235
Tô chegando na Recreio!
RECREIO
PARTICIPE!
Promoção
A Abril banca mais sonhos.
15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS
DRAGÃO
Saiba tudo sobre esse bicho esquentado
TESTE
Você leva jeito para super-herói?
GAME
A Olimpíada continua com os Ham-Ham no Game Boy Advance
GRÁTIS
ENVELOPE SURPRESA
CIRCOMIX
Envelope com:
1 personagem
1 minigibi
ISSN 1517-7467
ELE É BÁRBARO
Conheça Dave, o novo herói da TV, que não gosta de briga, mas vai à luta para defender seu reino
www.RECREIONLINE.com.br

este mês no Disney Channel.

Disney Channel

www.disney.com.br

sm

RECREIO
AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUANTO VIVE UMA TARTARUGA DE AQUÁRIO?

Luan Rangel Scussel
Cotiporã – RS

O tempo de vida dessas tartarugas varia de acordo com a espécie e com as condições do ambiente. As mais comuns são as das espécies tigre-d´água e tartaruga-de-ouvido-vermelho, que vivem uns 30 anos. Quando adultas, elas atingem cerca de 30 centímetros.

QUAL O MAIOR RIO DO MUNDO? E O MAIS LIMPO?

Carolina Luz
São Leopoldo – RS

O rio Nilo, que tem 6.700 quilômetros, era considerado o maior. Mas, recentemente, localizaram a nascente do rio Amazonas e descobriram que ele é o maior, com 6.840 quilômetros. Ele é também o que tem maior volume de água no mundo. Não há como identificar o rio mais limpo, pois todos nascem limpos e podem ficar poluídos se receberem esgoto. Os rios que não recebem resíduos continuam todos igualmente limpos.

POR QUE SENTIMOS TANTO SONO DEPOIS DO ALMOÇO?

Arthur Casal de Rey, 7 anos
São José dos Campos – SP

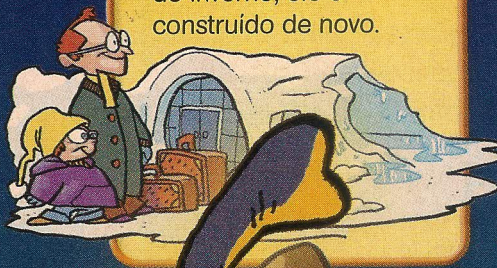
Nosso corpo alterna momentos de descanso e de atividade que são controlados por um mecanismo chamado de relógio biológico. Em geral, temos sono quando escurece e perto da hora do almoço. À noite, sentimos mais sono porque, no escuro, nosso corpo produz mais melatonina, substância que é uma das responsáveis por essa sensação. Mas, durante o dia, sentimos ainda mais sono se almoçamos algo pesado, pois, além da diminuição natural do ritmo do organismo, muito sangue se concentra no intestino para que os nutrientes sejam absorvidos e pouco fica à disposição da atividade muscular.

QUEM INVENTOU O CINEMA E QUANDO?

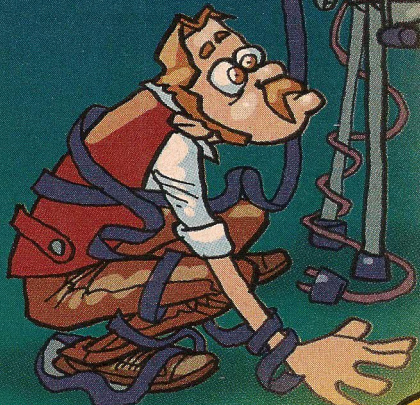
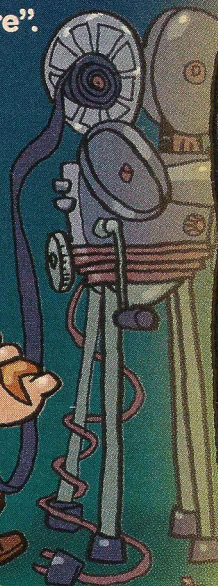
Isadora Cartaxo Tavares, 12 anos
Barro – CE

Os irmãos franceses Auguste e Louis Lumière são os pais do cinema. No final do século 19, eles inventaram o cinematógrafo, um aparelho que usavam para filmar e projetar cenas do dia-a-dia. O primeiro filme exibido por eles em 1895 se chamava "A saída dos operários da fábrica Lumière". Auguste e Louis eram filhos de um fotógrafo e desde crianças já gostavam de ciências.

VOCÊ SABIA QUE...

Existem **hotéis feitos de gelo**? O maior fica em Jukkasjärvi, na Suécia, e tem mais de 90 quartos. A temperatura lá dentro fica em torno de 6 graus negativos. Na primavera, o hotel começa a derreter e, no início do inverno, ele é construído de novo.

POR QUE OS DINOS NÃO EXISTEM MAIS?

João Marcos e Luiz Felipe
Papucaia – RJ

Ninguém sabe ao certo, mas os cientistas têm várias teorias que tentam explicar a extinção dos dinos há 65 milhões de anos. Alguns acham que erupções vulcânicas, epidemias ou efeitos de radiação de uma estrela podem ter destruído esses animais. Até agora, a teoria mais aceita é a de que eles desapareceram depois da queda de um asteróide na Terra. O corpo celeste teria se chocado com o nosso planeta, fazendo com que ele ficasse coberto por uma imensa nuvem de poeira. Isso teria bloqueado a luz do Sol durante anos, eliminando boa parte da vegetação e matando os animais maiores de fome e de frio.

CONSULTORIA:
MAÍRA CONCISTRÉ e SIMONE CHINEM (biólogas do setor de répteis do Zoológico de São Paulo), ALEXANDRE MENEZES (fisiologista da Universidade Federal do Rio Grande do Norte), CESAR SCHULTZ (prof. de paleontologia do Instituto de Geociências da UFRGS), JORGE RIOS (especialista em recursos hídricos e saneamento e responsável pelo site http://www.profrios.hpg.ig.com.br) e GLENN SWITKES (International Rivers Network).

MOSTRE SEUS PODERES

E se você virasse um herói? Veja como se sairia.

1 Assim que virasse herói, o que você procuraria primeiro?

- ★ Um lançador de raio laser.
- ● Um livro de artes marciais.
- ◆ Um bom disfarce.

2 Qual seria sua principal vantagem sobre os inimigos?

- ◆ A esperteza.
- ★ A força.
- ● A ação em conjunto com um parceiro.

3 Você entraria em ação assim que:

- ● Fosse chamado por alguém.
- ★ Encontrasse alguém que parecesse estar em perigo.
- ◆ Ouvisse um grito de socorro.

4 O que faria se tivesse de enfrentar um dragão?

- ★ Atacaria o bichão até acabar com ele.
- ● Apagaria o fogo com uma mangueira e pediria ajuda para amarrá-lo.
- ◆ Tentaria capturá-lo e convencê-lo a ser seu aliado.

5 Para ser um bom herói você teria de aprender a:

- ◆ Parar de se divertir para ajudar quem precisasse.
- ● Acreditar que pode vencer.
- ★ Não fazer as coisas sem pensar.

6 Se fosse chamado para atender a uma emergência, você:

- ◆ Apanharia todos os seus equipamentos para não ser pego desprevenido.
- ★ Iria correndo.
- ● Pensaria em um bom plano com seu parceiro.

7 Como você gostaria de ser reconhecido?

- ◆ Como o grande salvador do mundo.
- ● Como um herói bonito, ágil e misterioso.
- ★ Como um bravo guerreiro.

8 De qual destes heróis você gosta mais?

- ★ Conan ou She-ra.
- ● Batman ou Batgirl
- ◆ Super-Homem ou Mulher-Maravilha.

9 Qual destes objetos você acha que não pode faltar para um herói?

- ★ Um lança-chamas.
- ● Um telefone celular.
- ◆ Um computador de bolso.

10 Para você, o que os super-heróis têm de ter?

- ★ Coragem.
- ◆ Super-poderes.
- ● Generosidade.

11 Depois de perder uma luta, você:

- ● Desistiria do cargo.
- ◆ Partiria para a briga de novo até vencer.
- ★ Ganharia mais experiência e ficaria mais forte para vencer a próxima.

12 Se soubesse que sua cidade está ameaçada por um ataque de alienígenas perigosos, você:

- ★ Se prepararia para lutar com todos eles.
- ● Acionaria as naves da Nasa para combatê-los no espaço.
- ◆ Tentaria descobrir informações sobre eles para atacá-los em seu ponto mais fraco.

RESULTADO

Se você marcou mais ★

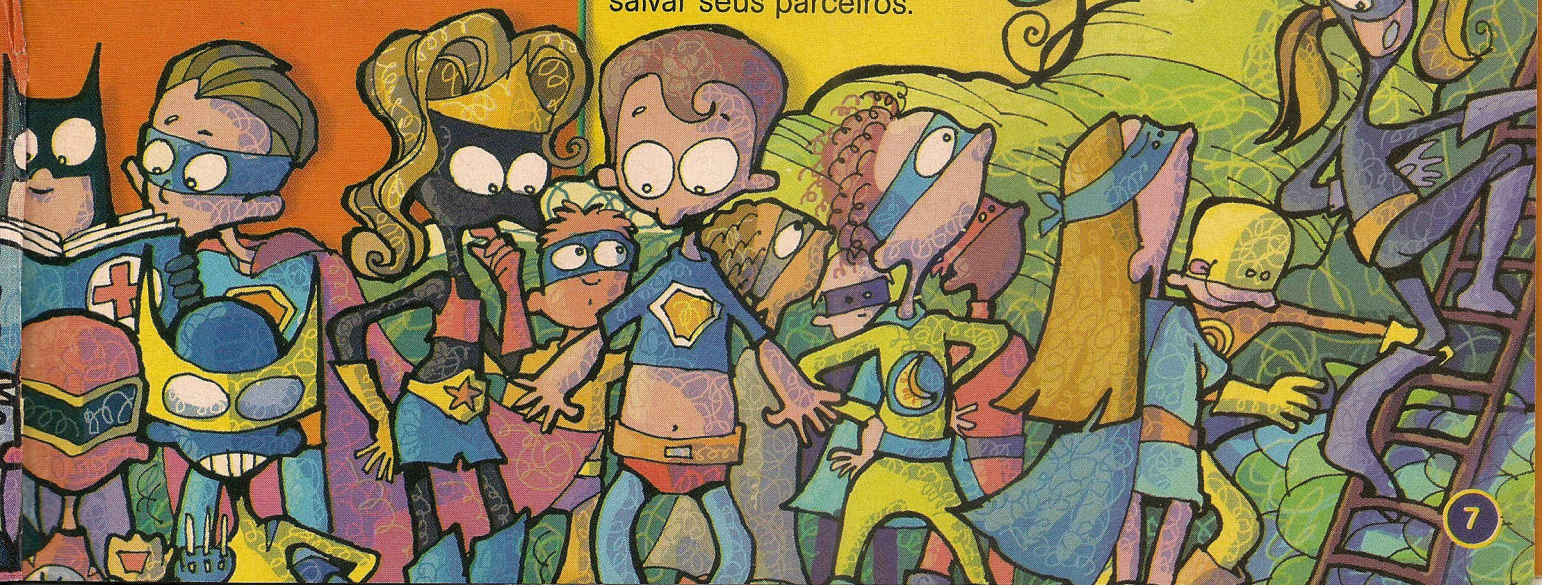
Com seu espírito aventureiro, coragem, força e determinação, você seria um ótimo herói, sempre pronto a ajudar e socorrer alguém em perigo. A armadilha mais perigosa que você poderia encontrar em suas aventuras seria sua própria afobação e a tendência a agir sem pensar. Mantenha a cabeça fria para não sair atacando sem ter certeza de quem são seus inimigos.

Se você marcou mais ◆

Você é do tipo que pensa muito antes de agir. Saberia preservar sua identidade para não chamar muita atenção e conseguiria manter a calma em situações difíceis. A cautela é importante, mas precisa ser completada com criatividade e agilidade para se sair bem em situações inesperadas.

Se você marcou mais ●

Você é inteligente e adoraria ser herói e ajudar os outros, mas se sentiria mais seguro com um parceiro, pois gosta de trabalhar em grupo. É legal ter amigos por perto, mas não deixe de confiar em suas habilidades, afinal, às vezes até os heróis têm de lutar sozinhos para salvar seus parceiros.

Texto CRISTIANE YAMAZATO
Design ANDRÉA NALIATO

UM HERÓI DIFERENTE

O astro do desenho **Dave, o Bárbaro**, é um daqueles heróis fortões e corajosos, que põem os inimigos para correr e vencem qualquer criatura esquisita sem fazer muito esforço.

Olhando para ele, você tem a impressão de que nasceu para ser um herói. Mas não é bem assim. Lá no fundo, Dave acha essa missão de salvar seu povo bastante complicada e preferia ter uma vidamais comum e sossegada.

Você acredita que, apesar de ser grandão e ter jeito de guerreiro, ele não gosta nada das lutas e batalhas e curte mesmo fazer dobraduras de papel?

Ah! Ele também é um grande observador de pássaros e um supercomilão, que adora provar e preparar novos pratos.

Talvez seja por isso que Dave acha tão difícil ser herói... Na verdade, ele teve de virar um valentão da noite para o dia e ainda não conseguiu dar conta de todas as lições. Pelo menos, tem tentado e se metido em aventuras muito divertidas.

Conheça Dave, o Bárbaro, e saiba como esse herói enfrenta incríveis criaturas.

MISSÃO PERIGOSA

A vida era tranqüila no reino de Udrogoth. Dave e Faffy, seu pequeno e simpático dragão de estimação, passavam o tempo se divertindo, até que o rei Throktar, pai de Dave, tomou uma importante decisão.

Depois de pensar bastante, o rei resolveu realizar um antigo sonho e viajar para terras distantes para conhecer outros povos e lugares. Ele anunciou sua partida e deixou a segurança de seu reino nas mãos de seu filho, Dave.

Apesar de não gostar nem um pouco da idéia de brigar e usar sua espada no campo de batalha, Dave assumiu sua missão com responsabilidade e prometeu defender seu povo de qualquer perigo.

E olha que os inimigos que aparecem por lá são bem estranhos: alguns são seres alados e outros são criaturas fantásticas que desafiam a imaginação de qualquer um. Por sorte, Dave conta com o apoio das irmãs Candy e Fang, do seu amigo dragão e também de sua espada mágica, Lula. Com uma equipe assim, até que fica mais fácil ser herói.

UMA TURMA BÁRBARA

Candy

É a filha mais velha do rei. Ela adora ser princesa e namorar. Enquanto seu irmão é o defensor do povo, ela foi indicada como responsável pelo reino de Udrogoth na ausência do rei, mas quase sempre prefere se ocupar em tarefas importantes como se embelezar e fazer passeios no shopping.

Tio Oswidge

O tio de Dave, Candy e Fang foi designado como protetor da família enquanto o rei e a rainha estão fora de casa. Ele é um feiticeiro, mas não tem muitos conhecimentos mágicos e o seu melhor truque até hoje é o de fazer desaparecer toda a comida que é colocada em seu prato.

Fang

A caçula da família, é a mais esperta dos três irmãos e que tem mais jeito de guerreira. Não leva desaforo para casa (ou melhor, para o castelo) e faz de tudo para ajudar Dave a ser um verdadeiro guerreiro bárbaro.

Dave

É um guerreiro que não se interessa por batalhas e não tem muita vocação para herói, mas faz o que pode para defender seu reino. Ele gosta mesmo é de fazer dobraduras, preparar e provar novos pratos e apreciar o canto dos pássaros.

Faffy

Escamoso, mas simpático, ele é o animalzinho de estimação de Dave. Adora comer e, quando fica muito agitado, pode até dar choques em quem estiver por perto.

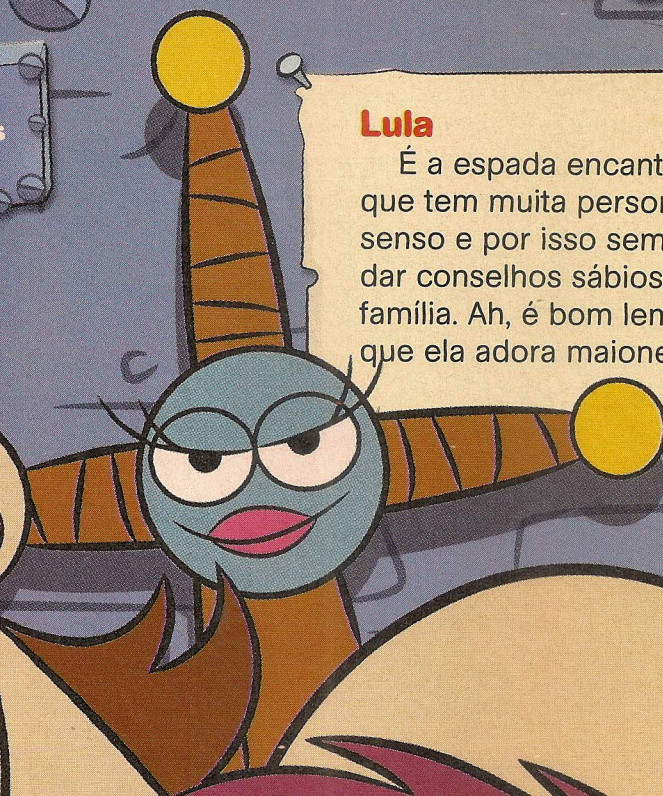
Chuckles
É o arquiinimigo de Dave, um porco esperto, que representa as forças do mal e, apesar de seus poderes, nunca consegue se livrar do herói.

QUEM FORAM OS BÁRBAROS

Na Antiguidade, a civilização romana se espalhou por vários pontos da Europa, dominando um imenso território e formando o Império Romano. Todos os povos que viviam fora das fronteiras dominadas pelos romanos eram chamados de bárbaros.

Eles viviam em regiões diferentes e cada um tinha sua cultura, seus costumes e sua língua. A partir do século 3, com o enfraquecimento do governo de Roma, vários desses povos passaram a guerrear para ocupar terras dos romanos e formar seus povoados, que tempos depois deram origem aos reinos da Idade Média. Nos tempos de guerra, dizia-se que os bárbaros eram povos malvados e saqueadores, mas na verdade nem todos agiam com violência.

Dave, o Bárbaro, é exibido pelo canal Jetix, aos sábados e domingos, às 9h30min.

Lula
É a espada encantada de Dave, que tem muita personalidade e bom senso e por isso sempre consegue dar conselhos sábios para toda a família. Ah, é bom lembrar também que ela adora maionese.

Texto JULIA MOIÓLI

Saiba tudo sobre o dragão, um animal que vive na nossa imaginação.

Os dragões nunca existiram, mas já assustaram muita gente. Eles aparecem em antigas histórias dos gregos, romanos, chineses e japoneses. Para cada povo, ele tinha características diferentes, porém uma das espécies mais assustadoras sempre foi o dragão lançador de fogo.

Veja como ele seria se tivesse existido, mas não chegue muito perto. Afinal, nunca se sabe quando esse bicho vai ficar de mau humor.

Chicote na cauda

A cauda forte e pontuda é uma arma de defesa que funciona como um chicote e pode arremessar inimigos para longe. Também ajuda a dar estabilidade e controlara direção durante o vôo.

Pesos pesados

Os dragões são animais enormes e volumosos,muitas vezes comparados com os maiores dinossauros que já existiram.

ELE É FOGO!

Garras afiadas

Eles podem ter duas ou quatro pernas muito fortes, capazes de suportar todo o seu peso. As garras pontudas e resistentes são perfeitas para atacar e prender os inimigos.

Escamosos

O corpo dos dragões é coberto de escamas, parecidas com as de cobras. Na maioria das histórias, eles são verdes, mas há relatos de espécies vermelhas, roxas, marrons, pretas e cinzentas. Com essa cobertura dura e resistente, ficam protegidos contra o ataque de lanças e outras armas, sendo praticamente invencíveis.

Poder de vôo

As asas dos dragões são bem maiores do que as de qualquer animal de verdade, mas têm uma estrutura parecida com a das asas de morcego, de pele fina e resistente. Para sustentar esse bicho gigante no ar, elas precisam ser muito fortes.

Armadura

Os esporões ao longo das costas formam uma armadura protetora.

A ficha do bicho

Tamanho › mais de 20 metros.
Peso › mais de 50 toneladas.
Alimentação › mamíferos e humanos, principalmente heróis metidos a valentões.
Tempo de vida › mais de mil anos.
Onde vive › no mundo todo, em montanhas afastadas, cavernas e em partes profundas do planeta.

ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE JUBRAN

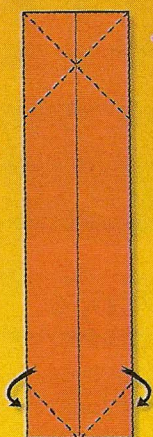
Perigo

Com mandíbulas fortes e dentes pontudos, os dragões conseguem mastigar qualquer coisa. Além disso, são capazes de lançar fogo pela boca. As chamas nascem com a queima de gases que surgem da digestão do bicho. Ou seja, depois de comer, ele fica ainda mais poderoso. Em algumas histórias, há dragões que soltam fogo pelas narinas.

Você sabia que...

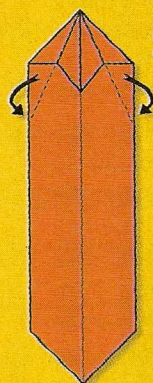
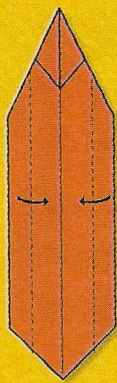
- Nas lendas dos antigos gregos, os dragões eram cobras gigantes?
- Nas lendas da China, do Japão e da maioria dos países orientais, os dragões não possuem asas, são considerados deuses ou mensageiros divinos e vivem em lindos palácios no mar?
- As fêmeas de dragão são mais ferozes do que os machos?

Faça como Dave, o Bárbaro, e divirta-se com origami. São só algumas dobras e você tem um bicho antigo e misterioso em suas mãos.

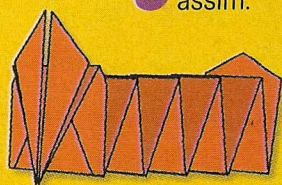
DRAGÃO DE PAPEL

1 Recorte uma tira de sulfite de 7,5 cm de largura. Dobre ao meio para vincar. Depois vinque um X na ponta de cima. Dobre as pontas de baixo para trás.

2 Faça mais um vinco no meio na ponta de cima da tira e a figura vai ficar assim.

3 Agora, usando o último vinco feito, junte os pontos A e B e achate para formar um triângulo.

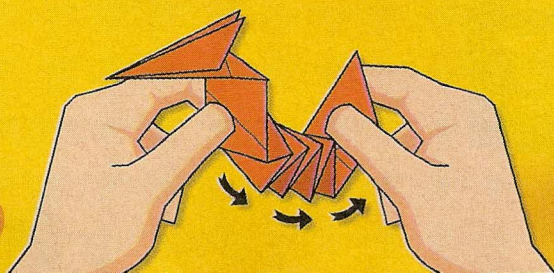
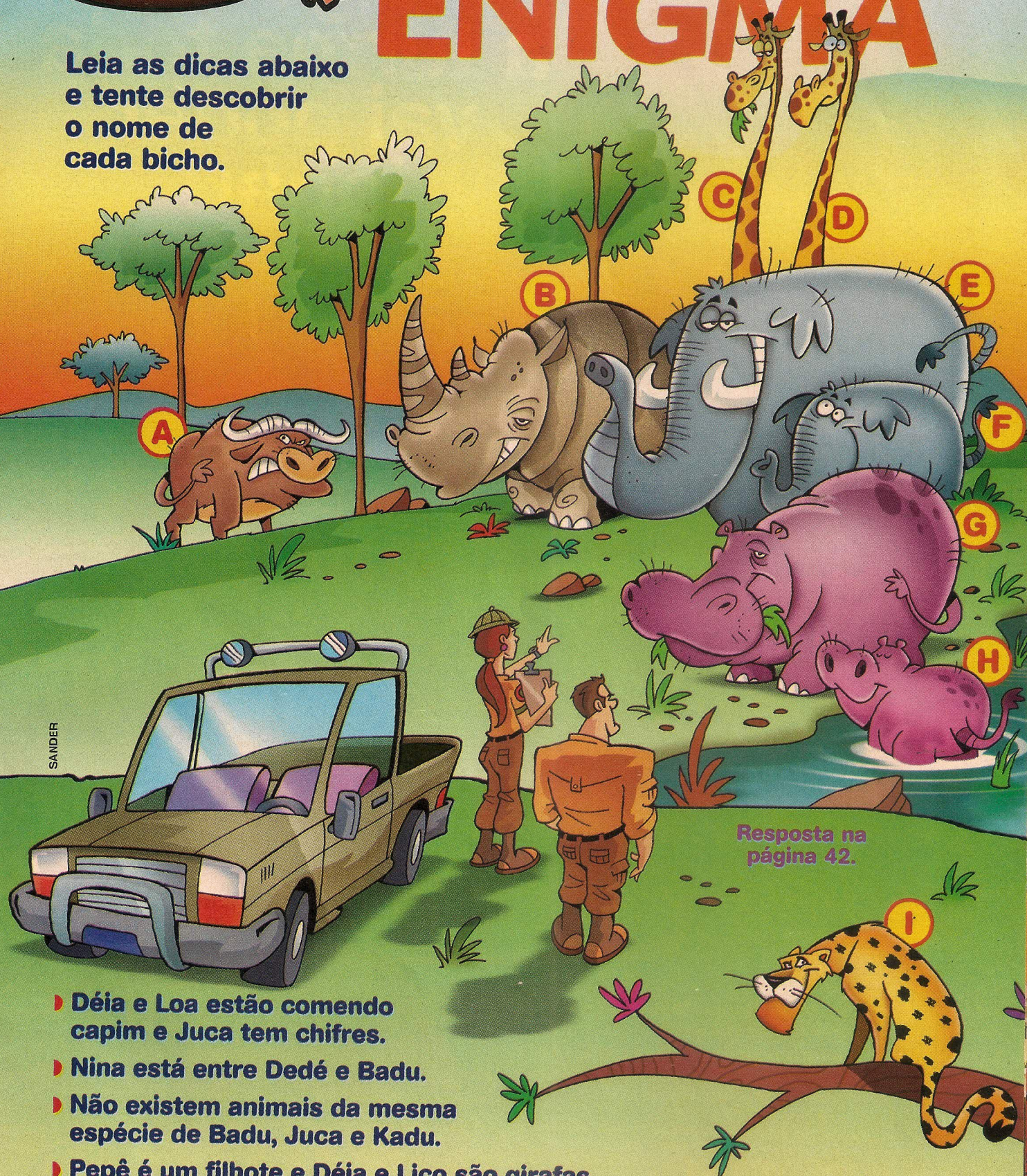
4 Dobre as pontas do triângulo até o meio, como na figura.

5 Dobre as pontas indicadas para trás.

6 Junte as laterais da figura até o meio...

7 Vai ficar assim. Em seguida, dobre a ponta de cima da tira para trás.

8 Vire a tira para o outro lado e faça uma sanfoninha...

9 Vai ficar assim.

10 Junte as duas pontas como na figura.

11 Puxe a cabeça do dragão para cima e, em seguida, vá abrindo as sanfoninhas para dar forma ao corpo dele.

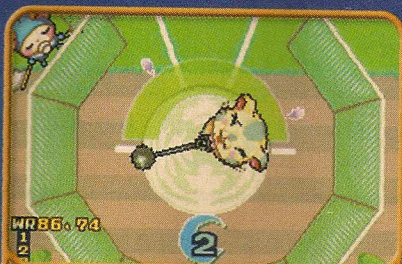
FOTO: LEO FELTRAN
ESQUEMAS: NORIATSU YOSHIKAWA
CRIAÇÃO: KAZUO KOBAYASHI

PASSATEMPO
ENIGMA
Leia as dicas abaixo e tente descobrir o nome de cada bicho.
A
B
C
D
E
F
G
H
I
SANDER
Resposta na página 42.
Déia e Loa estão comendo capim e Juca tem chifres.
Nina está entre Dedé e Badu.
Não existem animais da mesma espécie de Badu, Juca e Kadu.
Pepê é um filhote e Déia e Lico são girafas.

Promo
A Abr
banca mais
sonhos.
Achou, ganhou!
15 mil
prêmios instantâneos
ou outra revista da
Abril na hora
E no sorteio final
você concorre a
3 casas
veja
CORAÇÃO
MUDOU (QUASE) TUDO
Foto meramente ilustrativa.
DVDs, TVs, Máquinas Fotográficas, Bicicletas e Relógios

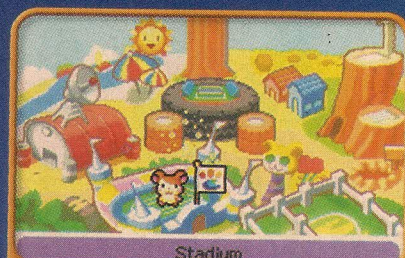
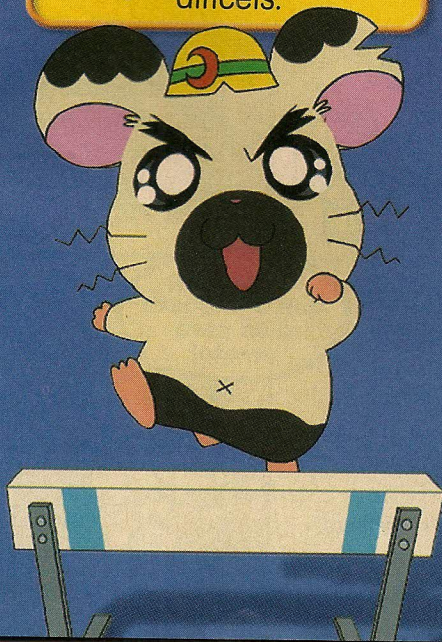
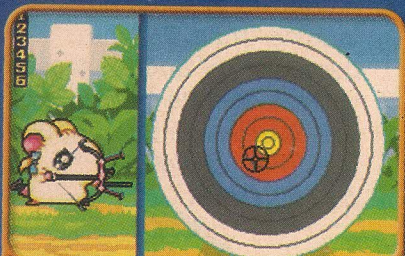
JOGOS OLÍMPICOS

Participe de uma divertida Olimpíada no GBA em Hamtaro: Ham-Ham Games.

A turma do Hamtaro vai realizar uma Olimpíada e você está convidado a participar de 15 provas muito divertidas. A maioria são competições como vôlei, tênis, corrida, salto e arco-e-flecha, mas o jogador também vai se aventurar em colheitas de cenouras e viagens a bordo de pássaros.

E, como os hamsters têm medo de água, as provas de natação acontecem em uma piscina de nuvens.

São sete dias de competições e cada hamster tem uma especialidade: Hamtaro corre, Bijou joga tênis e Cappy salta, por exemplo. Os desafios exigem atenção, sincronismo ou velocidade. Os vencedores são premiados com medalhas de ouro, prata e bronze e, ao final, a melhor equipe é a campeã. Além de competir, você vai encarar situações engraçadas na Vila dos Atletas e colecionar fantasias malucas e também as deliciosas sementes de girassol.

Pratique o arremesso de martelo, pois é uma das provas mais difíceis.

Arranque as cenouras da horta no tempo certo e some mais pontos.

O símbolo colorido que aparece no mapa indica o local da próxima prova.

Na corrida com barreiras, salte quando estiver bem próximo do obstáculo.

Aproveite para soltar a flecha quando a mira estiver no centro do alvo.

DIVULGAÇÃO

EXTRA!

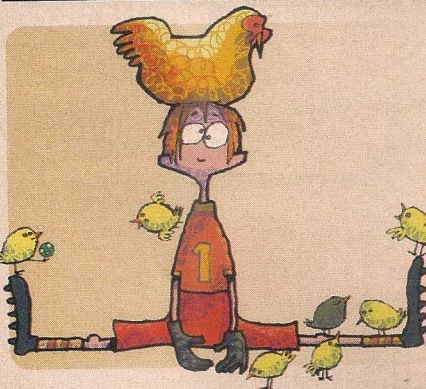
FONTE:
LIVRO "AS NOTÍCIAS + MALUCAS DO PLANETA",
DE ALESSANDRO BENDER.

Descubra algumas das notícias mais malucas que já saíram

CARTÃO VERMELHO

Um jogador de futebol de uma equipe holandesa foi suspenso do campeonato depois de dar um beijo no juiz. Segundo o beijoqueiro, essa foi sua maneira de protestar por ter sido expulso de campo injustamente. O gesto foi considerado uma agressão e o jogador não deve mais sair beijando ninguém em campo.

KETCHUP DE EMERGÊNCIA

Um grupo de viajantes ficou preso nas montanhas Drakensberg, na África do Sul, por causa da neve e só conseguiu se salvar graças a um tubo de ketchup. É que eles usaram o molho para escrever na neve a letra H (de help, que em inglês significa socorro). Assim, a equipe de resgate, que sobrevoava o local de helicóptero, pôde enxergá-los lá do alto e salvá-los.

PLACAR ESMAGADOR

Um jogo de futebol acabou em 149 a 0, pelo Campeonato de Madagascar. O time vencedor chamado AS Adema goleou o Stade Olympique L'Emyrne e estabeleceu o novo recorde mundial de gols. Já pensou no pobre goleiro que tomou todos esses gols em uma só partida?

LIGAÇÃO SUSPEITA

Certa madrugada, um funcionário de um parque da Escócia recebeu uma ligação de alguém que não se identificou. O telefone ficou mudo até que se ouviu um grito do outro lado da linha. Depois descobriram que a ligação tinha sido feita por um chimpanzé que fugiu com o celular de outro guarda.

GRANDE PAIXÃO

Um inglês procurou vários padres para fazer seu casamento, mas nenhum aceitou. O motivo era a escolha da "noiva". O homem queria se casar com seu videogame. Como ninguém aceitou a idéia, ele mudou seu nome de Dan Holmes para Playstation 2.

ELEFANTES APOSENTADOS

Você pensa que só gente tem direito a aposentadoria? Pois todos os elefantes que trabalham para o governo do estado de Kerala, na Índia, têm de se aposentar quando completam 65 anos. Aí eles param de trabalhar transportando gente, madeira e outras coisas, mas continuam recebendo comida, moradia e tratamento de saúde.

EXTRA!

DICA MALUCA
Você sabe de alguma maluquice que poderia virar notícia? Entre no site da RECREIO e ajude a escrever o jornal virtual mais doido do planeta!
www.RECREIOONLINE.com.br

em jornais, sites de notícias, TVs e revistas do mundo.

GATO MARATONISTA

Os animais podem ser atletas muito espertos. Em 2003, um gato foi sozinho de sua casa, na França, até a Suíça para se encontrar com seu dono. Durante oito meses ele andou cerca de 160 quilômetros e conseguiu encontrar seu amigo, apesar de não conhecer nada no lugar onde seu dono estava.

MUITO PERDIDO

Um papagaio perdido foi encontrado por uma mulher em cima de um muro em uma cidade da Inglaterra. Ela recolheu a ave, que só gritava "Brasil, Brasil!". Depois de considerar impossível que ele tivesse voado do Brasil até lá, a moça chegou à conclusão de que aquele era o nome do papagaio e assim conseguiu localizar os seus donos.

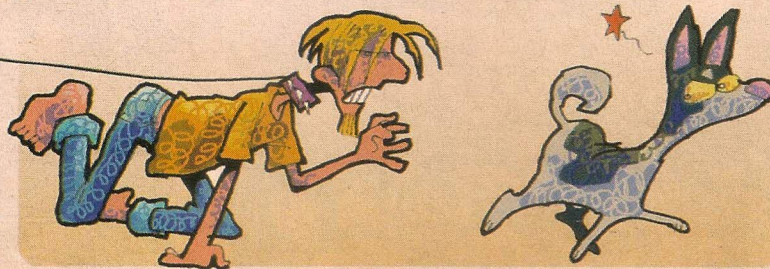
MÚSICA PARA CACHORRO

Uma universidade irlandesa fez um estudo em 2002 para descobrir a preferência musical dos cães. Depois de muitos testes, os cientistas divulgaram que os cães gostam mais de música clássica do que de outros gêneros mais agitados. Parece que esse tipo de som deixa os animais bem mais tranqüilos e relaxados do que o rock, por exemplo.

MORDIDA DE HOMEM

Você já deve ter ouvido muitas histórias sobre cachorros que morderam pessoas. Mas será que pode acontecer o contrário? Na Alemanha, um homem tomou a maior bronca porque mordeu o nariz de seu cãozinho. Como punição, ele perdeu a guarda de seu husky, que foi parar em um abrigo para ser adotado por outro dono menos feroz.

EFEITO ESTUFA

O governo da Nova Zelândia anunciou um projeto que defende a cobrança de imposto sobre os arrotos de ovelhas. Eles acham que os gases que elas soltam ao arrotar podem aumentar o efeito estufa, que tem causado grande concentração de poluentes e aquecimento do planeta.

PASSATEMPO
Siga os tatus pelas tocas subterrâneas
e tente encontrar as figuras que
aparecem em destaque.
Cadê?
Resposta na página 42.

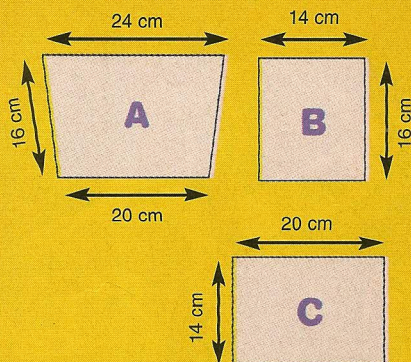
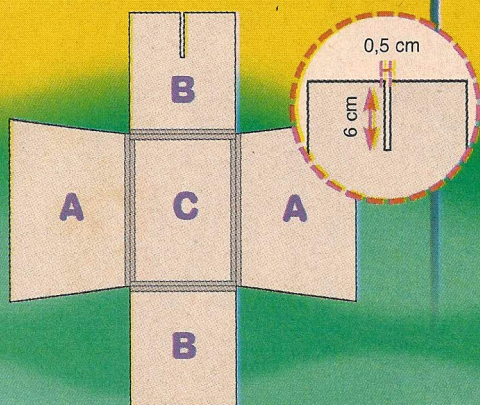
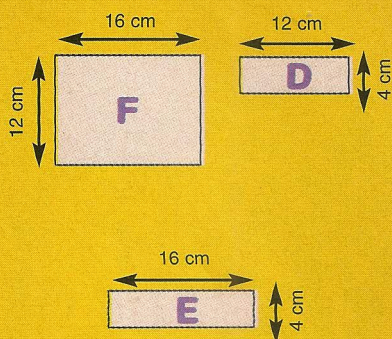
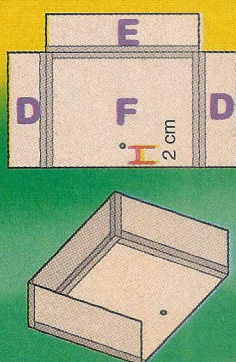
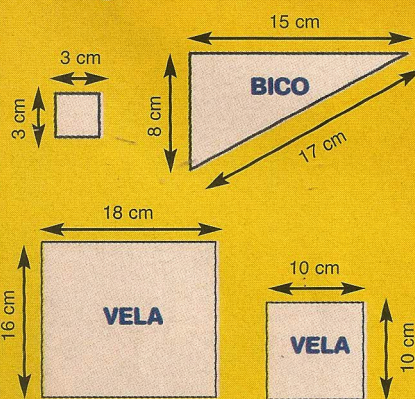
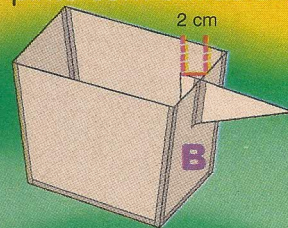
O TATU TAÍ?
COMO SAIRS DO BURACO
BIRY

Você vai precisar de:

- 9 **bandejas** de **isopor**
- **fita crepe**
- 4 **canudinhos**
- tinta **colorida**
- copo de **Danoninho**
- **cola branca**

VIRE PIRATA

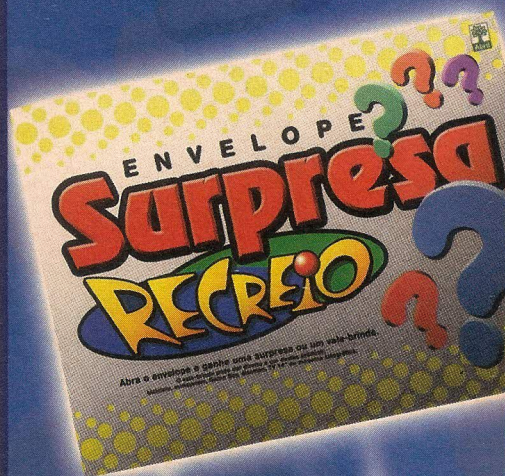
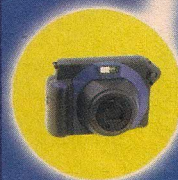
Construa um navio e enfrente os perigos dos sete mares.

1 Recorte os modelos no isopor, seguindo as medidas. Para fazer o casco do navio, você vai precisar de duas partes **A**, duas **B** e uma **C**.

2 Corte uma abertura no meio da parte **B**, como na figura. Una as partes na base com fita crepe. Dobre a base como uma caixa e passe a fita nas laterais para unir as paredes.

3 Para fazer o convés, recorte duas partes **D**, uma **E** e uma **F**. Copie os modelos no isopor, seguindo as medidas, e recorte.

4 Faça um furo na parte **F**. Alargue o furo com o cabo de um pincel, para passar um canudinho. Cole com as partes com fita crepe, como na figura, dobre-as e feche também com fita.

5 Corte no isopor o bico do navio, as duas velas e uma bandeira, seguindo as medidas.

6 Com a fita crepe, prenda o bico na peça **B**, deixando uma parte para dentro do casco. Com um pincel, passe cola no casco inteiro. Deixe secar, pois a camada de cola vai facilitar a pintura. Pinte tudo de branco, desenhe a caveira na vela maior. Depois pinte com outras cores.

7 Cole o convés na parte de trás do casco. Una dois canudos com fita crepe. Passe o canudo maior pelo furo do convés e cole a ponta no fundo do casco. Cole a vela maior no canudinho, apoiando-a nas laterais no convés. Prenda com fita a embalagem de iogurte na ponta do canudo.

1 cm

8 Corte um canudo e cole-o em outro canudinho inteiro. Prenda o canudo na parte de dentro do bico do navio e cole a ponta no fundo do casco. Prenda a vela menor no canudo, apoiando-a no bico. Cole a bandeira na ponta de cima do canudo.

10 cm

Veja os moldes e saiba tudo sobre piratas no site da RECREIO
www.RECREIONLINE.com.br

Produção: MARCOS FABIANO LOPES
Foto: VICTOR ALMEIDA

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

CADA UM TEM SUA OPINIÃO

Entenda por que a liberdade de imprensa é importante.

Jornais, revistas, televisão e internet existem para informar as pessoas. É por esses e outros meios de comunicação que ficamos sabendo de quase tudo o que acontece no Brasil e no mundo.

Pode ser a estréia de um filme, o lançamento de uma nave espacial ou até uma eleição para presidente.

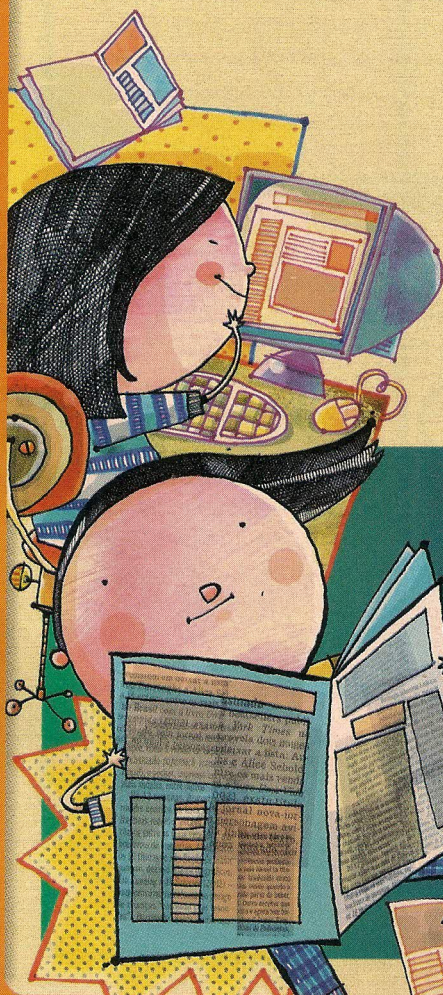
Todos têm o direito de dar suas opiniões e de receber notícias e os meios de comunicação têm o direito e o dever de transmitir as informações corretas.

Mas as notícias sobre um assunto nem sempre aparecem do mesmo jeito. Um jornal pode ser a favor de um assunto e o outro pode ser contra, por exemplo.

É bom que seja assim, pois, ouvindo diferentes versões de um mesmo fato ou idéia, fica mais fácil formar a nossa própria opinião.

Já reparou no que acontece quando dois de seus amigos brigam? Se só um contar como foi, você provavelmente vai achar que ele tem toda a razão. Como cada um deles acha que está certo, para entender mesmo o que aconteceu você teria de ouvir a história dos dois para tirar suas conclusões.

Ou seja, para entender bem um assunto é melhor recolher informações de lugares diferentes e ouvir mais de uma opinião.

Assim, quando você se interessar por um assunto que ouvir no rádio, por exemplo, vale a pena se informar mais sobre ele e procurar mais detalhes em uma revista, no jornal ou na TV.

BRINCANDO COM IDÉIAS

Chame seus amigos e escolham um assunto legal. Pode ser um filme que todos tenham visto ou um passeio que fizeram juntos. Cada um escreve uma notícia contando o que achou mais bacana sobre o tema. Depois todos lêem para a turma o que escreveram. Você vai reparar que cada um conta a história de um jeito e às vezes parece até que cada um fez um passeio diferente.

SEM CENSURA

No Brasil, a imprensa é livre e as pessoas podem dizer o que pensam. Isso se chama liberdade de expressão e está garantido na Constituição, que é o principal conjunto de leis do país.

Para reforçar o direito de todos se expressarem livremente, há também a Lei de Imprensa, que garante a divulgação de qualquer notícia sem que antes ela tenha que passar por nenhum tipo de censura, ou seja, sem que ninguém julgue antes o que deve ou não ser divulgado. Assim que a notícia é publicada, se alguém achar que houve erro ou se sentir agredido, pode pedir o mesmo espaço na imprensa para se defender ou recorrer à Justiça.

Em países onde não existe liberdade de expressão, os veículos de comunicação só podem publicar aquilo que o governo permite. Felizmente isso acontece em poucos lugares hoje. Já pensou como seria ruim viver onde alguém decide o que você deve ou não saber?

UM POUCO DE HISTÓRIA

Hoje a imprensa no Brasil é livre, mas nem sempre foi assim.

O primeiro jornal criado aqui chamava-se Gazeta do Rio de Janeiro e começou a circular em 1808, quando o rei de Portugal, dom João, se mudou para cá. Nele só havia fofocas, anúncios de aniversários e o que interessava à família real.

Depois da Proclamação da República, apesar de muitos defenderem a liberdade de idéias, houve golpes contra a imprensa. Por exemplo, durante o mandato do presidente Getúlio Vargas, foram destruídas as oficinas onde era impresso um jornal que criticava o governo. Mais tarde, Getúlio criou o DIP, Departamento de Imprensa e Propaganda, para censurar o rádio, o cinema, o teatro e os jornais. Ou seja, pessoas do governo tinham de aprovar as notícias antes que fossem divulgadas.

O mesmo aconteceu no período em que o Brasil foi governado por militares, que assumiram o poder em 1964 e ficaram quase 20 anos proibindo a publicação de certas notícias e livros e a exibição de filmes, peças, programas e músicas. Tudo para evitar que as pessoas tivessem informações que pudessem criar opiniões contra o governo.

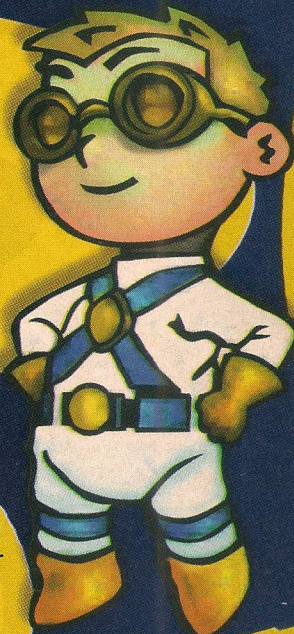
TURMA ESPACIAL

HQ NOVO 2004

KID GRAVIDADE

Esta semana, você vai entrar na cidade de Ciclotrom e conhecer a Escola de Astronáutica e Astrofísica, onde estudam os maiores talentos interplanetários. Muitos querem virar heróis da ciência, outros sonham tornar-se vilões.
Conheça melhor essa turma e divirta-se com uma incrível aventura em quadrinhos.

KID GRAVIDADE

Ele cursa a 5ª série e tem 10 anos. É esperto, corajoso, impulsivo e, às vezes, meio bobo. Como a maioria dos meninos de sua idade, curte videogames, esportes e sapos gigantes mutantes com bafo atômico. Quando não está salvando o cosmo do ataque de robôs alienígenas, ele geralmente se envolve em alguma encrenca na escola.

OS GÊMEOS

Eles são Jetboy e Jetgirl, os irmãos telepatas. Egoístas e antipáticos, ficam afastados dos outros até na hora do lanche. Eles gostam de direito interestelar e política intergaláctica, mas são péssimos em esportes.

APOCALIPSE

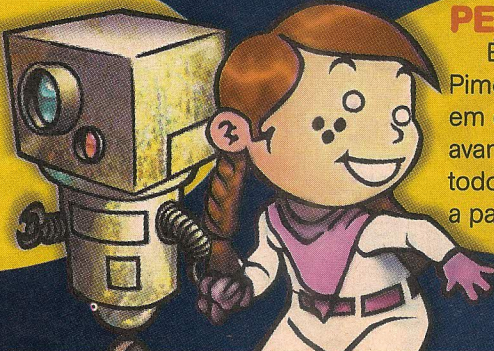
O inimigo número 1 de Kid Gravidade é um clone do herói. Criado para praticar o mal, deseja conquistar o Universo e virar o maior bandido cósmico de todos os tempos. Em sua lista, o primeiro rival a ser eliminado é o professor de matemática da 4ª série.

O ALUNO NOVO

É preciso ter cinco línguas para pronunciar o nome desse alienígena do planeta Zarg. Ele quer estudar arquitetura, pintura e culinária. E, claro, pretende dominar a humanidade.

DIVULGAÇÃO

UNI

Este é o Estudante Fac-Similar Móvel Totalmente Integrado ao Universo, Versão 5.1. Freqüenta a Escola Hawking para ganhar um upgrade e se tornar um robô 6.0. Quando atingir o grau 12, vai abrir uma lanchonete.

PENNY GALÁCTICA

É mais conhecida como Pimentinha. Planeja se especializar em cibernética e engenharia robótica avançada. É a mais inteligente de todos e de vez em quando perde a paciência com a turma.

KID GRAVIDADE em

ALUNO NOVO NA ESCOLA

E AÍ, APOCALIPSE?
O QUE ACHA DE SER LEGAL, PRA VARIAR?
ME SOLTA!
ISSO É ASSUNTO MEU E DO ALIENÍGENA LÁ EMBAIXO!
JETBOY! JETGIRL!
ME AJUDEM AQUI!

O QUE ESTÁ ACONTECENDO NA ESCOLA DE ASTRONÁUTICA? KID GRAVIDADE E APOCALIPSE VÃO BRIGAR?

QUEM É O ALUNO NOVO, CAÍDO NO CHÃO?

EU SOU DO PLANETA ZARG.
VIM ESTUDAR AQUI PRA APRENDER MAIS SOBRE VOCÊS, TERRÁQUEOS.
ASSIM PODEREI AJUDAR MEU POVO A CONQUISTAR A TERRA.

ENTÃO, VEIO O QUE VOCÊS CHAMAM DE INTERVALO...
EI, BOBÃO...
...POR QUE VOCÊ NÃO VOLTA PRO SEU PLANETA ZIRCON OU COISA PARECIDA...
...E LEVE ESSE CABEÇÃO AZUL COM VOCÊ!
DEVOLVAM A MINHA MOCHILA! ELA CONTÉM UM EQUIPAMENTO ULTRA-SENSÍVEL!

BOM, JÁ QUE VOCÊ...
...PEDIU COM JEITINHO...

OH, GRAÇAS AO PODEROSO ZARGÃO!
FUEEEEEEEE
ZUPT!
O TRANSMISSOR ESTÁ SALVO!

XI!
FUNHÉÉÉÉÉÉ!
PLAFT!

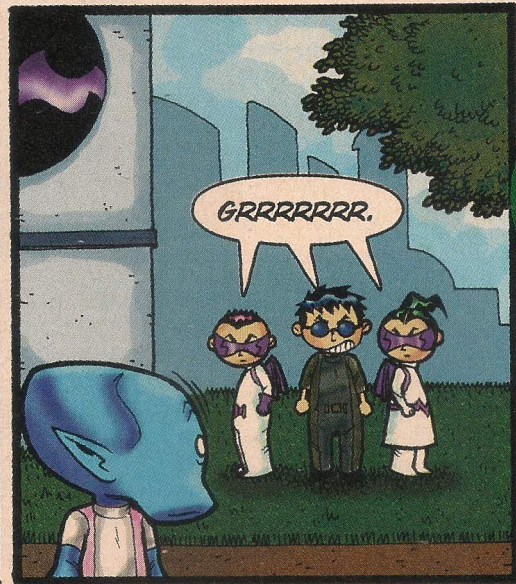
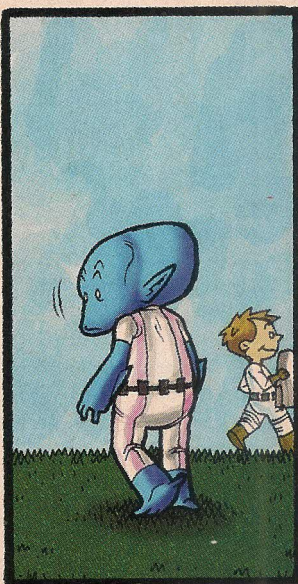
ENTÃO...
...VOCÊ É O ALUNO NOVO.
ESTÁ ACHANDO QUE VAI CONQUISTAR A TERRA, CERTO?
HÃ...

POIS TRATE DE ENTRAR NA FILA!
O ÚNICO AQUI QUE VAI DOMINAR O PLANETA SOU EU!
POR ISSO, PODE ESQUECER O SEU PLANO!
OU QUER QUE EU TOME UMA PROVIDÊNCIA?

E FOI AÍ QUE VOCÊ CHEGOU.

ORA, NÃO PRECISA AGRADECER...
AGRADECER? MEU POVO ODEIA VOCÊ!
É MEU DEVER DESTRUÍ-LO!
TSC! ESSA É BOA!

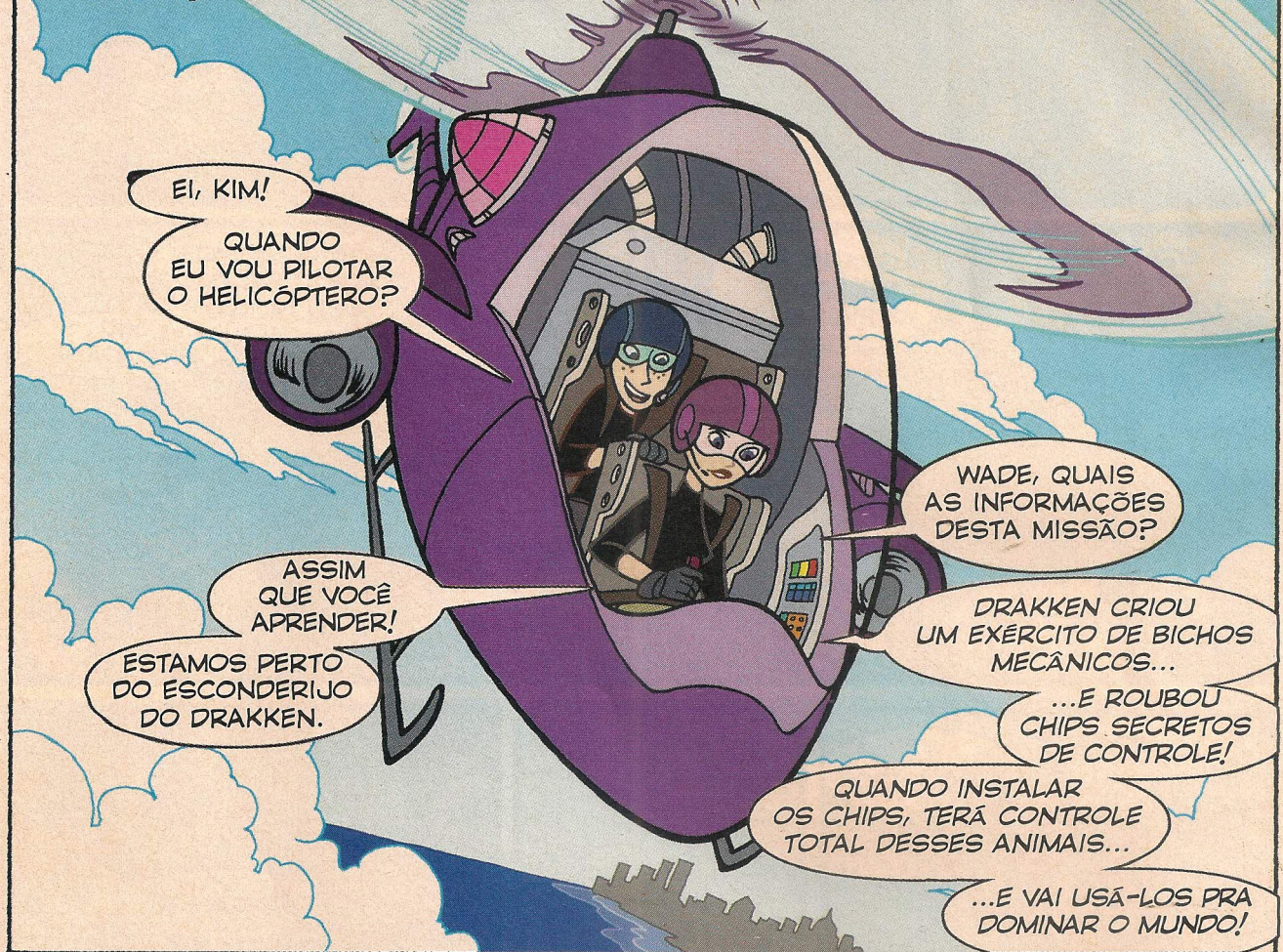
É SÉRIO!
NÓS CUSPIMOS QUANDO FALAMOS SEU NOME!
KID GRAVIDADE!
=CUSP=
=CUSP=
=CUSP=
VIU?

MANEIRO!
TÁ NA HORA DO LANCHE!
QUER SENTAR COMIGO?
TÁ BRINCANDO?
PREFIRO SER DEVORADO PELAS FERAS DE BLARGUS A LANCHAR COM VOCÊ!

GRRRRRRR.

EI, AMIGÃO!
ESPERE POR MIM!
ESSE GAROTO É UMA FIGURA!
FIM

Disney's KIM POSSIBLE em

A TOUPEIRA-ROBÔ

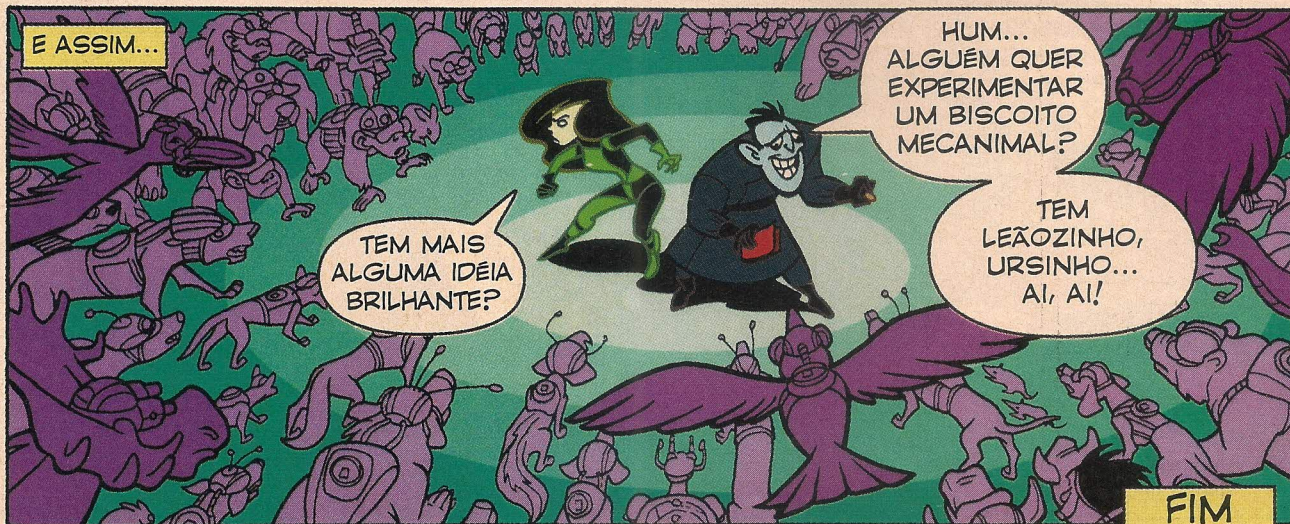
EI, KIM!
QUANDO EU VOU PILOTAR O HELICÓPTERO?
ASSIM QUE VOCÊ APRENDER!
ESTAMOS PERTO DO ESCONDERIJO DO DRAKKEN.
WADE, QUAIS AS INFORMAÇÕES DESTA MISSÃO?
DRAKKEN CRIOU UM EXÉRCITO DE BICHOS MECÂNICOS...
...E ROUBOU CHIPS SECRETOS DE CONTROLE!
QUANDO INSTALAR OS CHIPS, TERÁ CONTROLE TOTAL DESSES ANIMAIS...
...E VAI USÁ-LOS PRA DOMINAR O MUNDO!

"...JÁ MANDAMOS NOSSA MELHOR TOUPEIRA PRO ESCONDERIJO!"
ELES NÃO SÃO MAGNÍFICOS?
MEUS MECANIMAIS ESTÃO QUASE PRONTOS PRA DOMINAÇÃO GLOBAL!
ÓTIMO! ASSIM VOCÊ PÁRA DE ME PERGUNTAR SE ELES NÃO SÃO MAGNÍFICOS.
SÓ FALTA COLOCAR OS CHIPS DE CONTROLE. FALANDO NISSO...

BISCOITOS
SABOR MALVADÃO
...VEJA OS BISCOITOS MECANIMAIS QUE EU CRIEI!
SÃO PERIGOSAMENTE FOFOS... E DELICIOSOS!
VAMOS TERMINAR LOGO ISSO?

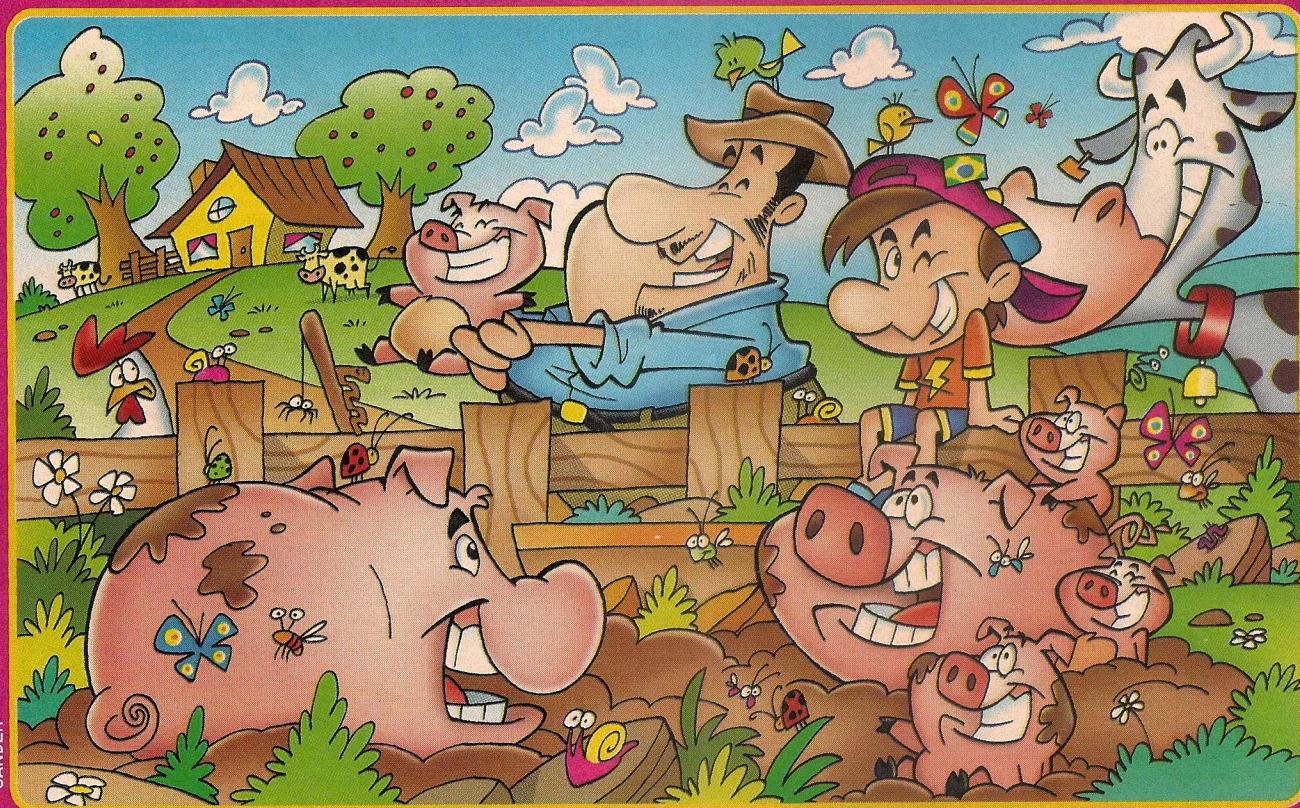
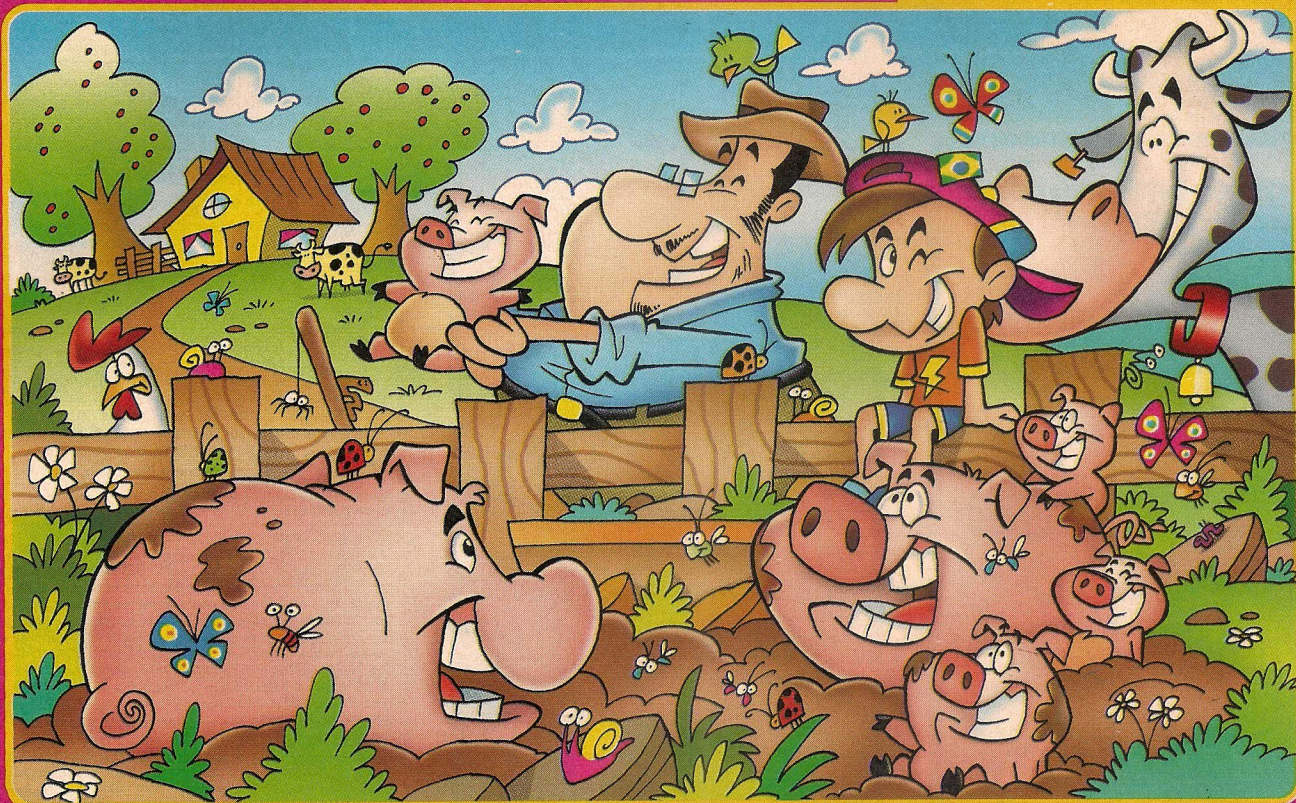
TEM RAZÃO. VEJAMOS...
ESTE CHIP É PRO JAVALI... ESTE, PRO SURICATE... ESTE PRA TOUPEIRA?
NÃO ME LEMBRO DE UMA TOUPEIRA NA NOSSA LISTA DE MECANIMAIS!
¡IP!

ELA NÃO É MECÂNICA! É UM BICHO DE VERDADE!
ISSO SIGNIFICA QUE A KIM POSSIBLE ESTÁ POR PERTO!

MECANIMAIS!
PEGUEM A TOUPEIRA!
LÁ VAMOS NÓS DE NOVO...

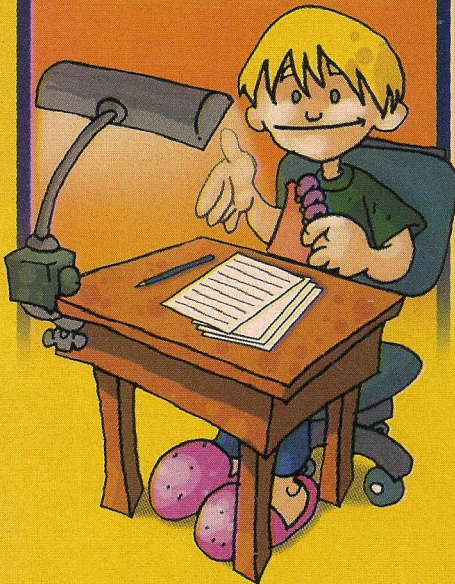
A-AH! ELA NÃO TEM PRA ONDE IR...
IIIP!
...A NÃO SER PRA BAIXO!
RUFUS!
OBA! ESTOU PILOTANDO!
NA VERDADE, É O PILOTO AUTOMÁTICO...
PEGUEI!
ME PUXE PRA CIMA, RON!
ESTOU ENVIANDO A FREQÜÊNCIA DO CHIP, WADE!
BOM TRABALHO, KIM!
AGORA POSSO REPROGRAMAR OS MECANIMAIS PRA FAZER QUALQUER COISA!
QUALQUER COISA?
E ASSIM...
HUM... ALGUÉM QUER EXPERIMENTAR UM BISCOITO MECANIMAL?
TEM LEÃOZINHO, URSINHO... AI, AI!
TEM MAIS ALGUMA IDÉIA BRILHANTE?
FIM

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

SANDER

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
59TZ
Grande São Paulo
3347-2121
Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o cúmulo da costureira?
Perder o fio da conversa.
Andressa C. Nagatoshi, 10 anos
Por e-mail

Qual o queijo que não se pode comer numa mesinha?
O queijo pra mesão (parmesão).
Paula Evelin da Silva, 10 anos
Goiânia – GO

O que dá a mistura de sal com um bando de vacas?
Sal gado.
Marcos Teixeira Souza, 11 anos
Rio de Janeiro – RJ

Por que alguém colocaria cubos de gelo no videocassete?
Para congelar a imagem.
Paulo Otávio Colella dos Santos
Por e-mail

O que é um ponto azul fora do copo?
Uma gota que não foi convidada para a festa.
Nathália Padoan, 10 anos
São Paulo – SP

O que continua quente, mesmo na geladeira?
A pimenta.
Mariana Chaves, 10 anos
Por e-mail

O que é chata quando a gente conhece e boa quando a gente não conhece?
A piada.
João Fernando Ribeiro, 9 anos
Curitiba – PR

Quem é a deusa da TV?
A deusa Antena (deusa Athena).
Vinicius, 9 anos
Niterói – RJ

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó e Ronny Marinoto (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.; telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 235, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

FIQUE DE OLHO

A garota alien repetiu tudo o que seu amigo disse, menos uma das palavras. Você sabe qual?

Resposta na página 42.

BIRY

CORREIO @

O Lineker Frazão Silva, de 8 anos, adora as *Piadinhas* e o *Cadê?*.
MANAUS – AM

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, galera! Adoro participar da revista mandando cartas para a redação, jogando, fazendo os testes e muito mais! Beijos para todos!
GABRIELA RODRIGUES LADEIRA
BELO HORIZONTE – MG

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá! Peço mais dicas de jogos para PC.
Mateus
PORTO ALEGRE – RS

Sugiro matérias sobre ursos, gorilas e macacos.
Pedro Hazan, 9 anos

Oi, pessoal! A RECREIO é a revista mais legal que eu conheço!
Mateus Nunes de Souza, 9 anos
CAXIAS DO SUL – RS

O Fernando Elias Vieira é superfã do Homem-Aranha.
SOBRADINHO – DF

O Henrique Medeiros, de 10 anos, diz que gosta de todas as seções da RECREIO.
MACEIÓ – AL

Queria que falassem da profissão de arqueólogo.
MARCO ANSELMO
CAMPINAS – SP

Esta é a Bruna Lima Rodrigues.
RIO DE JANEIRO – RJ

A RECREIO me ajuda muito com os trabalhos da escola! Queria que vocês publicassem uma reportagem sobre a fotografia, contando como ela foi inventada.
DEUSCRISTONE PINHEIRO
SENADOR POMPEU – CE

Este é o Luiz Henrique Morales, que escreveu dizendo que é fã da RECREIO.
SANTO ANDRÉ – SP

A Paula Yumi Nagumo quer matérias sobre selos e Harry Potter.
EMBU-GUAÇU – SP

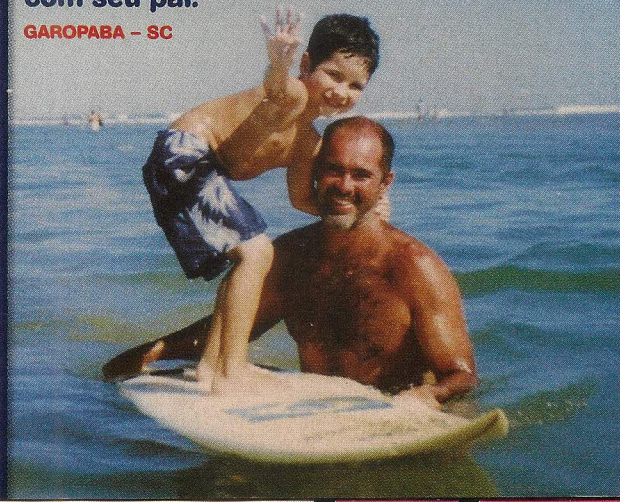
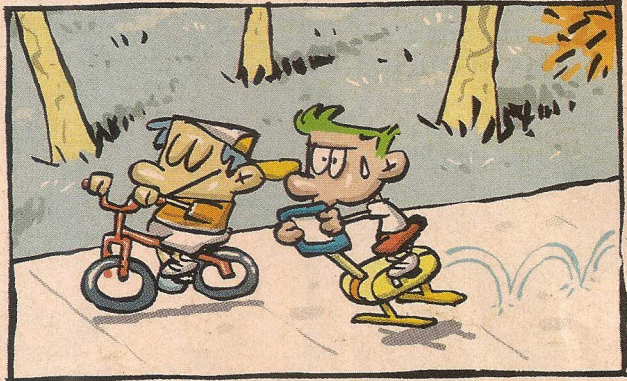
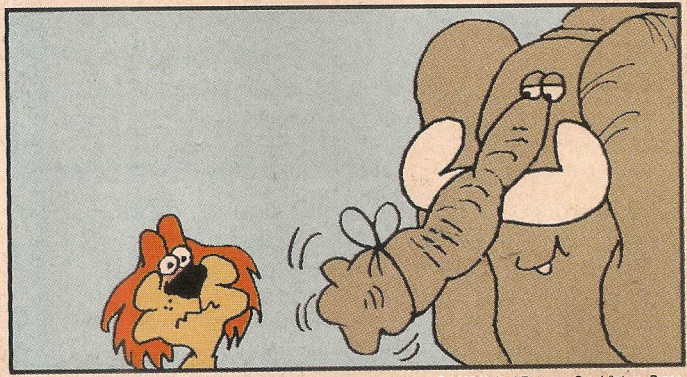
Adoro a seção *Bichos* e peço mais *Mão na Massa*.
CAMILA BARIZON
SANTO ANDRÉ – SP

O Márcio Clementino Costa criou este personagem.
SÃO GONÇALO – RJ

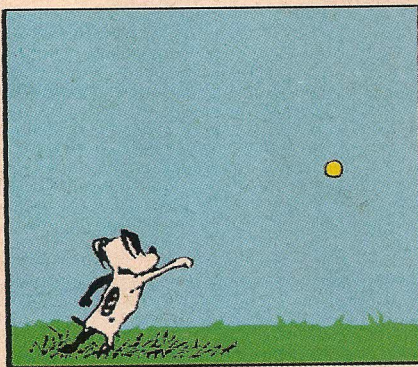
E aí, turma? Adoro o Bob Esponja! Queria pedir uma matéria com ele e toda a turma: o Patrick, o Lula Molusco e o Sr. Siriquejo. Também queria quadrinhos com essa galera.
MANFREDO S. DE OLIVEIRA
LIMEIRA – SP

Gostaria de dicas para Harry Potter – Copa de Quadribol.
ROCHELY DROVES
PORTO ALEGRE – RS

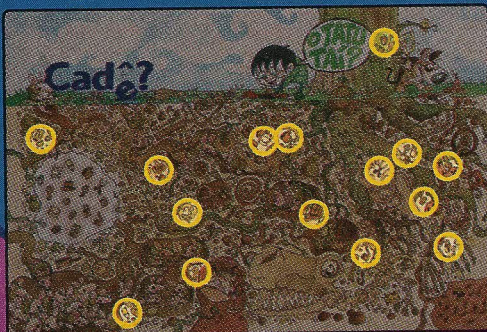
O Leonardo, de 9 anos, diz que é fã número 1 da RECREIO.
SANTA BÁRBARA D'OESTE – SP

Este é o Gabriel, curtindo as ondas da praia do Rosa com seu pai.
GAROPABA – SC

TIRINHAS ?!

Animatiras — por Jean Galvão

Bichos — por Fred Wagner

Aumiau — por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 15

- A ▸ Juca
- B ▸ Badu
- C ▸ Déia
- D ▸ Lico
- E ▸ Nina
- F ▸ Dedé
- G ▸ Loa
- H ▸ Pepê
- I ▸ Kadu

Página 37

Página 39